

Dreamcast™



Dreamcast

# HEAVY METAL

Geomatrix

CAPCOM®



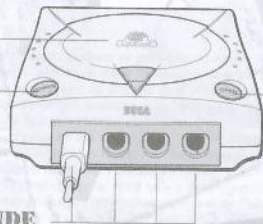
# SOMMAIRE

Dreamcast™	3
Manettes	3
Connectez-vous pour Vivre	3
Personnages	3
Hound	3
Slash	3
Zeus	3
Sarge	3
Kassey	4
Stab	4
Duke	4
Di	4
Lance	4
Phantom	4
Mayfly	4
Talbot	4
Ecran de Jeu	4
Règles du jeu	4
Mode Arcade	4
Chaosmatrix	5
Duel	5
Mode Option	5
Auteur & Artiste	6
Crédits	6
Notes	5

# CONSOLE DREAMCAST™

# DREAMCAST™

## COMPARTIMENT CD



## BOUTON POWER

Appuyez sur ce bouton pour mettre la console sous et hors tension.

## BOUTON OPEN

APPUYEZ SUR CE BOUTON

## PORTS DE COMMANDE

Utilisez ces ports pour brancher la manette Dreamcast™ ou d'autres périphériques. De gauche à droite se trouvent les ports de commande A, B, C et D. Avec HEAVY METAL® GEOMATRIX, utilisez les ports de commande A et B pour brancher respectivement les manettes du joueur 1 et du joueur 2. HEAVY METAL® GEOMATRIX se joue seul ou à deux. Avant de mettre la console Dreamcast sous tension, branchez la ou les manette(s) ou d'autres périphériques dans les ports de commande.

## DREAMCAST VISUAL MEMORY (VM)

Pour sauvegarder vos paramètres d'options et vos meilleurs scores, insérez un Visual Memory (VM) dans le port d'extension 1 de la manette branchée au port de commande A ou B AVANT de mettre la console sous tension.

Remarque : pendant que vous sauvegardez des données de jeu, n'éteignez jamais la console, ne retirez pas la carte mémoire et ne débranchez pas la manette.



Bouton de veille  
Bouton Mode  
Bouton B  
Bouton A

## COMMENCER UNE PARTIE

REMARQUE : quand vous mettez votre Dreamcast sous tension, si un écran indiquant " A Memory Card cannot be found " (Carte mémoire introuvable) s'affiche, éteignez la console, insérez une carte mémoire avec 4 blocs libres, puis réallumez la console. Si vous n'avez pas de carte mémoire, vous pouvez continuer de jouer sans sauvegarder les données.

Appuyez sur le bouton Start pour continuer. Sur l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher l'écran de sélection du mode de jeu. Choisissez un mode de jeu pour commencer à jouer (voir la description des modes de jeu ci-dessous et à la page 16). Pour effectuer vos sélections, utilisez la croix multidirectionnelle, le stick analogique ou le joystick pour mettre vos choix en surbrillance puis appuyez sur le bouton A pour valider.



**ARCADE** — 1 ou 2 joueurs peuvent jouer dans cette version originale du jeu d'arcade. Un deuxième joueur peut rejoindre une partie en cours. La fonction TAG (équipe) est disponible (voir pages 45, 46 et 47).

**CHAOSMATRIX** — 1 joueur uniquement. Trouvez l'objet-clé dans le labyrinthe et foncez jusqu'à la sortie. Plus vous êtes rapide, plus votre score est élevé (voir page 50).

**VERSUS** — Compétition à 2 joueurs. Deux manettes doivent être branchées pour pouvoir sélectionner ce mode.

**OPTIONS** — Réglez divers paramètres (voir page 53).

## SAUVEGARDER ET CHARGER DES DONNEES DE JEU

HEAVY METAL® GEOMATRIX sauvegarde automatiquement vos données de jeu sur un Visual Memory (VM - vendu séparément) inséré dans le port d'extension 1 de la manette. Vous pouvez reprendre une partie sauvegardée à partir de l'écran de sélection du mode de jeu.

- Ce jeu nécessite une carte mémoire (vendue séparément) avec 4 blocs libres pour pouvoir sauvegarder des données de jeu.
- Ne retirez jamais la carte mémoire pendant une partie. Vous pourriez effacer les données de jeu.



# MANETTE DREAMCAST

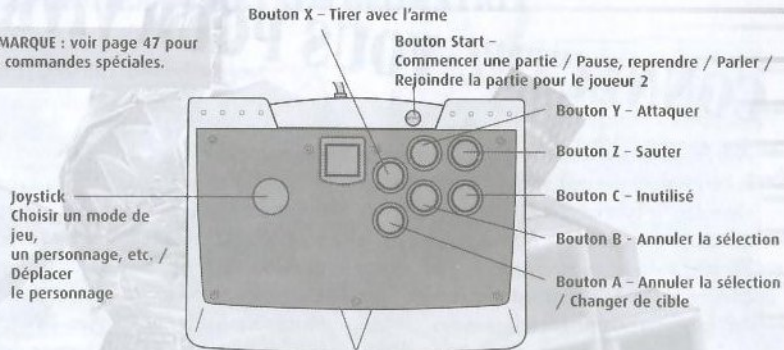
# MANETTES



Lors de la mise sous tension de la console Dreamcast, ne touchez ni au stick analogique ni aux boutons analogiques. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation et de provoquer des dysfonctionnements. Si la croix multidirectionnelle ou les boutons analogiques gauche et droit sont accidentellement manipulés pendant la mise sous tension de la Dreamcast, éteignez-la immédiatement et allumez-la à nouveau en vous assurant de ne pas toucher la manette.

## ARCADE STICK DREAMCAST

REMARQUE : voir page 47 pour les commandes spéciales.



## VIBRATION PACK™ DREAMCAST

HEAVY METAL® GEOMATRIX est compatible avec le périphérique Vibration Pack. Quand il est inséré dans le port d'extension de la manette Dreamcast ou d'un périphérique compatible, le Vibration Pack procure un effet de vibration qui peut considérablement améliorer les sensations de jeu (le Vibration Pack n'est pas compatible avec l'Arcade Stick).

REMARQUE : quand il est inséré dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast, le Vibration Pack se connecte mais ne s'enclenche pas. Si la manette est secouée, le Vibration Pack peut tomber pendant le jeu ou empêcher un fonctionnement normal. Le Vibration Pack n'est pas compatible avec l'Arcade Stick.

- HEAVY METAL® GEOMATRIX se joue seul ou à deux. Branchez les manettes ou les autres périphériques avant de mettre la console sous tension. Pour retourner à l'écran de titre à tout moment pendant le jeu, maintenez simultanément les boutons A, B, X, Y et Start de n'importe quelle manette, enfoncés. La Dreamcast réinitialisera le jeu et affichera

l'écran de titre.

- Pour la manette et l'Arcade Stick, vous pouvez changer la configuration des boutons par défaut dans le mode OPTION.  
Voir page 43.

# CONNECTEZ-VOUS POUR VIVRE

À la fin du 21<sup>ème</sup> siècle, le développement de la nanorobotique permettait à quiconque de vivre dans le cyberspace avec la même facilité que dans le monde réel. Enthousiasmés par la liberté du cyberspace, les gens commencèrent à se désintéresser des événements du monde réel.

Mais une catastrophe soudaine réveilla brutalement les habitants de la Terre. Des météorites géantes s'écrasèrent sur la planète : elles provoquèrent la fonte des glaces polaires et les océans submergèrent le monde.

La plupart des terres continentales furent inondées. De nombreuses personnes perdirent la vie lors de la ruée qui eut lieu pour atteindre les terres habitables.

Très vite, le peu de terres restantes fut contrôlé d'une main de fer par un gouvernement autoritaire. Les gens étaient entassés dans des cellules souterraines ou sur des sommets montagneux presque invivables.

Alors que la plupart des gens continuaient à se réfugier en se connectant au cyberspace, des chercheurs développaient de nouvelles possibilités. Ils tentèrent d'utiliser les processus de la nanorobotique pour renvoyer leur corps, à partir du cyberspace, vers les terres sous haute surveillance. Désormais, des conflits acharnés ont lieu à cause des hordes de colons qui combattent pour s'emparer d'une parcelle de terrain réel au travers du cyberspace.

Les gardiens et les pillards s'affrontent lors de sanglantes batailles. La Terre n'est plus un havre de paix : une ère de luttes pour le pouvoir a commencé.

La domination du cyberspace est devenue essentielle à la survie dans la réalité.

## EQUIPES HEAVY METAL® GEOMATRIX

Les 818 STOMPERS sont prêts à tout pour réussir. Ils détestent que quiconque leur interdise quoi que ce soit.



Fiers descendants de chevaliers légendaires, les 707 METALHEADS défendent la terre de leurs ancêtres depuis des siècles.

Dans le chaos actuel, ils ont perdu leurs fiefs traditionnels. Ils combattent pour retrouver ces terres ancestrales.



Les 323 AGENTS sont prêts à tout pour de l'argent. Dans cette civilisation chaotique, les faibles n'ont pas d'autre choix que de faire appel à ce type d'organisations pour défendre leurs terres. Pour les 323 AGENTS, la bataille du cyberspace n'est qu'un travail. Mais l'échec n'est jamais toléré.



Les 911 ELITE sont une force spéciale de combat dont la mission est de protéger la vie des citoyens dans le cyberspace.





# PERSONNAGES



VITESSE : \*\*  
PUISSANCE : \*\*  
VITALITE : \*\*  
ARME : PISTOLET MOTORISECHEF

REDOUTÉ DES 818 STOMPERS, HOUND SAIT TENIR LA DISTANCE AU COMBAT.



VITESSE : \*\*\*  
PUISSANCE : \*\*  
VITALITE : \*  
ARME : LANCE-FLAMMES

D'UNE NATURE PLUTÔT CALME, SLASH PEUT DEVENIR TRÈS VIOLENTE UNE FOIS QUE LA BATAILLE S'ENGAGE.



VITESSE : \*  
PUISSANCE : \*\*\*  
VITALITE : \*\*\*  
ARME : HYPER BAZOOKA

ZEUS EST LE MEMBRE LE PLUS PUISSANT DES 818 STOMPERS. C'EST UN VENGEUR MASQUÉ REDOUTABLE.

VITESSE : \*\*  
PUISSANCE : \*\*  
VITALITE : \*\*  
ARME : PISTOLET

SARGE, CHEF DES 911 ELITE, POSÈDE UNE EXPÉRIENCE AU COMBAT QUI LUI PROCURE UNE GRANDE CONFIANCE.

KASSEY



VITESSE : \*\*\*  
PUISSANCE : \*  
VITALITE : \*  
ARME : PISTOLET

LA JEUNE KASSEY EST UN GÉNIE DE L'INFORMATIQUE. SON EXPÉRIENCE AU COMBAT EST LIMITÉE MAIS S'ENRICHIT RAPIDEMENT.

STAB



VITESSE : \*  
PUISSANCE : \*\*\*  
VITALITE : \*\*\*  
ARME : LANCE-MISSILES

LA MUSCULATURE DE STAB LE REND EXTRÊMEMENT PUISSANT. IL ENCOURAGE SON ÉQUIPE AVEC RUDESSE.

DUKE



VITESSE : \*\*  
PUISSANCE : \*\*  
VITALITE : \*\*  
ARME : EPEE TUEUSE

CALME ET HÂBILE À L'ÉPÉE, DUKE EST ADMIRÉ ET IMITÉ PAR SES COÉQUIPIERS.

DI



VITESSE : \*\*\*  
PUISSANCE : \*\*  
VITALITE : \*  
ARME : EPEE TREMPÉE & BOMBE PIÉGÉE

GARÇON MANQUÉ, DI MANIE LES ARMES LOURDES AVEC UNE GRANDE DEXTÉRITÉ.

41



# LANCE



VITESSE : \*\*  
 PUISSANCE : \*\*  
 VITALITE : \*\*  
 ARME : EPEE LASER

LE JEUNE LANCE FAIT PREUVE D'UN ESPRIT COMBATTANT. IL NE SAIT PAS QUE DU SANG NOBLE COULE DANS SES VEINES.

# PHANTOM



VITESSE : \*\*  
 PUISSANCE : \*\*  
 VITALITE : \*\*  
 ARME : EPEE TREMPEE & PISTOLET D'EMEUTE

CHEF DES 323 AGENTS, PHANTOM EST TOTALEMENT ABSORBÉ QUAND IL S'ENGAGE DANS LE COMBAT.

# MARYFLY



VITESSE : \*\*  
 PUISSANCE : \*\*  
 VITALITE : \*\*  
 ARME : EPEE TREMPEE & PISTOLET D'EMEUTE

CHEF DES 323 AGENTS, PHANTOM EST TOTALEMENT ABSORBÉ QUAND IL S'ENGAGE DANS LE COMBAT.

# TALBOT



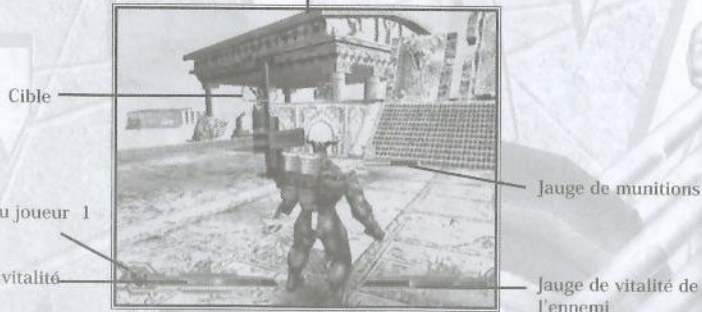
VITESSE : \*  
 PUISSANCE : \*\*\*  
 VITALITE : \*\*\*  
 ARME : MISSILE A TETE CHERCHEUSE

CYBORG SPÉCIALEMENT CONÇU POUR LE MEURTRE, TALBOT ANÉANTIT SA CIBLE INSTINCTIVEMENT.



# ECRAN DE JEU

Le minuteur s'affiche ici



## MINUTEUR

Il apparaît et commence à décompter quand il reste dix secondes dans le round.

## CIBLE

Elle indique où vous allez tirer. Appuyez sur le bouton Y pour changer la cible que voulez viser.

## JAUGE DE VITALITE

Jauges de la vitalité du personnage. Quand elle s'épuise, le personnage ne peut plus combattre. Faites en sorte que le personnage se repose pour retrouver de la vitalité.

## JAUGE DE MUNITIONS

Cette jauge s'affiche quand le personnage utilise une arme à munitions limitées. Quand les munitions sont épuisées, l'arme est inutilisable.

## SYMBOLE DE VICTOIRE

(Non-affiché) Ce symbole apparaît quand un personnage remporte un round. Un personnage qui remporte deux rounds remporte le match.

# REGLES DU JEU

## DETRUISEZ TOUS LES ENNEMIS !

- Attaquez votre adversaire et réduisez sa vitalité à néant pour gagner un round.
- Les combats sont disputés au meilleur des trois rounds. Le premier personnage qui gagne deux rounds remporte le match.

## COMBATTEZ SIMULTANEMENT EN EQUIPE !

- En mode TAG (Equipe), vous faites équipe avec un autre joueur pour combattre les ennemis. Vous jouez en écran partagé.
- La première équipe qui parvient à battre tous les membres de l'équipe adverse l'emporte.

## DEFENDEZ-VOUS JUSQU'AU BOUT !

- Quand le match se termine, le personnage qui possède le plus de vitalité l'emporte.
- Quand la vitalité des deux personnages atteint zéro simultanément, c'est un match nul et les deux joueurs gagnent un round chacun.

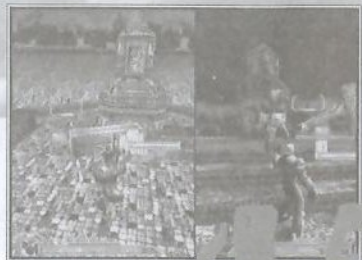
Action Joueur 1

Action Joueur 2

## ECRAN PARTAGE

Vous jouez en écran partagé pour :

- jouer en TAG (Equipe) en mode ARCADE;
- jouer en VS (Duel) en mode ARCADE;
- jouer en mode VERSUS (Duel).



# MODE ARCADE

Déplacez-vous dans l'espace 3D et utilisez des armes et des objets divers pour vaincre vos adversaires.

## SELECTION DU PERSONNAGE

Sélectionnez un personnage puis appuyez sur le bouton A, B, X ou Y. La couleur du costume et des cheveux du personnage changent selon le bouton sur lequel vous avez appuyé. Pour les parties à un joueur, la console choisit votre adversaire.

## ATTQUES

Vos attaques dépendent de l'arme que votre personnage utilise.

REMARQUE : vous pouvez échanger les boutons de tir et d'attaque dans le mode OPTIONS (voir page 53).

### BOUTON X — TIR

- Sans arme – Coup de pied
- Avec une arme de poing seulement ou avec une épée et une arme de poing – Tirer avec l'arme de poing
- Avec une épée seulement – Coups successifs
- Avec un explosif seulement ou avec un explosif et une épée – Attaque explosive

### BOUTON A — ATTAQUE

- Sans arme ou avec une arme de poing seulement – Coup de poing
- Avec une épée seulement ou avec une épée et une arme de poing – Attaque à l'épée
- Avec une arme de poing seulement – Coup de pied

## EQUIPEMENT

Au départ, chaque personnage ne possède qu'une seule arme. Vous pouvez librement changer l'équipement de votre personnage à tout moment pendant la partie si vous obtenez (voir page 48) ou que vous vous défaussez (voir page 47) des armes et des objets.



## CHANGER DE CIBLE

Vous pouvez changer de cible quand vous faites face à plusieurs ennemis en même temps. Maintenez le bouton Y en déplaçant le point de vue avec la croix directionnelle, le stick analogique ou le joystick.

## AIDER UN PARTENAIRE "UNIQUEMENT EN MODE TAG" (EQUIPE)

Vous pouvez rétablir un coéquipier dont la vitalité est tombée à zéro. Approchez votre personnage du partenaire touché et appuyez sur le bouton A ou X. Vous partagerez la moitié de la vitalité du personnage debout avec celui qui est à terre.

REMARQUE : un curseur d'aide pointe dans la direction du coéquipier en difficulté. Si c'est vous qui êtes touché, vous pouvez avertir votre partenaire en appuyant plusieurs fois sur la touche A, B, X ou Y.

## COMMANDES SPECIALES

**ATTAQUE SPECIALE** — Quand vous êtes équipé d'une arme, appuyez simultanément sur les touches A et X ou sur le bouton analogique D. Vous réaliserez une attaque plus puissante qui dépendra de l'arme utilisée.

**SE DEFAUSSER D'UNE ARME** — Appuyez sur le bouton A et le bouton B simultanément ou appuyez sur le bouton analogique D et le bouton B simultanément.

**PROPULSION** — Appuyez sur ◀◀ ou ▶▶ (dans la direction de la propulsion) ou appuyez sur le bouton analogique G.

**PROPULSION AERIEENNE** — Pendant un saut, appuyez sur ◀ ou ▶ (dans la direction de la propulsion) sur le bouton B simultanément. Vous pouvez changer la direction d'une propulsion aérienne jusqu'à deux fois pendant un saut en réutilisant les boutons de commande. Si vous avez un Jet Pack (Sac à dos propulseur), vous pouvez changer de direction jusqu'à quatre fois.

## DEFIER / ENCOURAGER

Appuyez sur le bouton Start et n'importe quel autre bouton simultanément. En mode VS (Duel), vous pouvez défier votre adversaire et en mode TAG (Equipe), vous pouvez encourager votre coéquipier.





## OBTENIR DES ARMES ET DES OBJETS

Des armes de base sont assignées à chaque personnage (voir le chapitre concernant les personnages page 38). Vous pouvez utiliser toutes les armes que vous trouvez pendant la partie. Des objets se trouvent dans chaque niveau. Vous pouvez ramasser une arme en vous en approchant et en appuyant sur le bouton A ou X. Jet Pack (Sac à dos propulseur), Life Up (Vitalité supplémentaire), Infrared Scope (Visée infrarouge) sont disponibles simplement en approchant de l'objet en question.

**ATTENTION :** votre adversaire peut, aussi bien que vous, s'emparer d'une arme ou d'un objet. Soyez rapide si vous en voulez.

### EPEES

- EPEE TREMPEE** — Épée standard. Elle se manie facilement, ce qui est un avantage en combat rapproché.
- EPEE LASER** — Elle est plus lente que l'épée trempée, mais elle peut réaliser plusieurs attaques successives.
- EPEE TUEUSE** — Elle a un rayon d'action élargi et cause les dégâts les plus sévères.

### ARMES DE POING

- PISTOLET** — Bien que les dégâts infligés soient faibles, la cadence de tir est rapide.
  - PISTOLET MOTORISE** — Tirez en rafales en maintenant le bouton d'attaque enfoncé.
  - PISTOLET D'EMEUTE** — La dispersion de ses projectiles garantit presque de toucher à chaque fois.
  - LANCE-FLAMMES** — Sa dispersion est large mais sa portée est courte.
  - PULVERISATEUR** — Pulvérisez vos adversaires.
  - LANCE-MISSILES** — Il tire des missiles à tête chercheuse.
  - HYPER BAZOOKA** — Il provoque les dégâts les plus terribles avec une explosion pyrotechnique.
- REMARQUE :** d'autres types d'armes de poing peuvent être trouvés dans le jeu.

### EXPLOSIFS

- MINE** — Placez-la sur le sol. Elle capture l'adversaire qui la touche.
- MISSILE SATELLITE** — Attaquez votre ennemi à partir du ciel.
- BOMBE PIEGEE** — Lancez-la vers un ennemi ou placez-la sur le sol pour qu'elle explose.
- SAC A DOS PROPULSEUR** — Il vous permet de vous déplacer plus vite.
- VITALITE SUPPLEMENTAIRE** — Ceci rétablit la vitalité de votre personnage.
- VISION INFRAROUGE** — Elle vous permet de voir les pièges ennemis.

## REJOINDRE UNE PARTIE

Un deuxième joueur peut appuyer sur le bouton Start de la deuxième manette pour rejoindre une partie en cours. Choisissez ensuite entre le mode TAG (Equipe) ou le mode VS (Duel).

**EQUIPE** — Coopérez avec l'autre joueur pour combattre l'ennemi.

**DUEL** — Les deux joueurs s'affrontent.

## NIVEAU REUSSI

Quand vous avez vaincu tous les adversaires, le niveau est terminé. Clear time (Temps du niveau) et Total time (Temps total) s'affichent à l'écran des résultats et le prochain niveau peut commencer



MISSION COMPLETE		
CLEAR TIME	00 : 10 : 20	39900pts
TIME LIMIT	01 : 10 : 00	
REMAINING LIFE	100%	10000pts
ITEM	1x0 1x0 1x0	0pts
EXTEND BONUS		20000pts
HI SCORE	50000 LPI	SCORE
SCORE TOTAL	50000 LPI	39900pts
NEXT STAGE		

## CONTINUER / FIN DE PARTIE

Quand la vitalité de votre personnage est épuisée, vous avez la possibilité de continuer. Appuyez sur le bouton Start pour continuer votre partie. Si vous ne continuez pas, la partie se termine. Quand la vitalité de votre personnage est épuisée, vous avez la possibilité de continuer. Appuyez sur le bouton Start pour continuer votre partie. Si vous ne continuez pas, la partie se termine.



# CHAOSMATRIX

Combattez dans ce mode à un joueur pour obtenir le meilleur score. Trouvez l'objet-clé dans le labyrinthe et foncez jusqu'à la sortie. Plus vous atteignez la sortie rapidement, plus votre score est élevé.

## SELECTION DU PERSONNAGE

Sélectionnez un personnage et appuyez sur le bouton A.

## SELECTION DE LA ZONE

Sélectionnez une zone de combat et appuyez sur le bouton A. Chaque niveau possède une limite de temps, un meilleur score et un total différents. Au départ, vous pouvez choisir parmi quatre niveaux. Il y en a huit au total.

**NIVEAU** — Le numéro du niveau sur lequel vous allez combattre.

**LIMITE DE TEMPS** — Le temps maximum dont vous disposez pour terminer le niveau. La partie est terminée si le compte à rebours atteint zéro avant que vous n'atteigniez la sortie.

**MEILLEUR SCORE** — Le score le plus élevé obtenu dans ce niveau.

**TOTAL** — Score total pour cette zone et score total pour toutes les zones.



## REGLES DE CHAOSMATRIX

- Avant que le niveau commence, vous voyez l'objet-clé. Votre objectif est de vous en emparer et d'atteindre la sortie avant la fin du temps imparti.
- Pendant ce temps-là, vous combattez un ennemi sélectionné aléatoirement.
- Cherchez les bonus. Si vous les prenez, des points supplémentaires sont ajoutés à votre score quand vous atteignez la sortie.

## CONTROLE DU POINT DE VUE

En mode CHAOSMATRIX, le point de vue par défaut se trouve derrière vous. Appuyez sur le bouton Y pour déplacer le point de vue et montrer la position de votre ennemi. Réappuyez sur le bouton Y pour revenir au point de vue par défaut (si plusieurs ennemis sont présents sur le niveau, le point de vue passera à un autre ennemi).

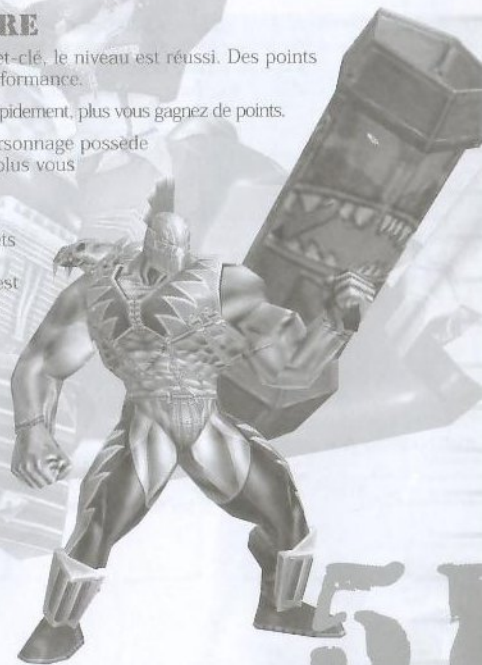
## NIVEAU REUSSI & SCORE

Quand vous atteignez la sortie avec l'objet-clé, le niveau est réussi. Des points sont ajoutés à votre score selon votre performance.

**TEMPS** — Plus vous terminez le niveau rapidement, plus vous gagnez de points.

**VITALITE RESTANTE** — Plus votre personnage possède de vitalité quand il termine le niveau, plus vous gagnez de points.

**OBJET** — Nombre de points supplémentaires obtenus pour les objets bonus. Si votre score est supérieur au meilleur score, la différence des deux est ajoutée à votre nombre total de points pour la zone.





# DUEL

Vous devez connecter deux manettes à la Dreamcast pour pouvoir participer à cette compétition à deux joueurs. Utilisez les ports de commande A et B pour brancher respectivement les manettes des joueurs 1 et 2 (voir page 22). Les combattants peuvent jouer simultanément sur un écran partagé, avec le joueur 1 à gauche et le joueur 2 à droite. Les écrans suivent les mouvements de chaque personnage contrôlé par un joueur.



Action joueur 1    Action joueur 2

Le mode VERSUS (Duel) utilise les mêmes attaques, équipement et commandes que le mode ARCADE. Quand un match se termine, vous pouvez rejouer un nouveau match avec les mêmes joueurs ou choisir de nouveaux personnages pour le prochain match.

## SELECTION DES PERSONNAGES

Sélectionnez votre personnage et appuyez sur le bouton A. Une fois que les deux joueurs ont choisi un personnage, le match commence.

# OPTION MODE

Vous avez la possibilité de régler plusieurs paramètres dans le mode OPTION. Utilisez  $\blacktriangle$   $\blacktriangledown$  avec la croix multidirectionnelle, le stick analogique ou le joystick pour sélectionner votre choix et appuyez sur  $\blacktriangle$   $\blacktriangleright$  pour changer les paramètres. Appuyez sur le bouton A pour afficher un éventuel sous-menu.

**DIFFICULTE** — Niveau de difficulté du mode ARCADE de 1 (le plus facile) à 8 (le plus difficile). Le niveau par défaut est 6.

**NIVEAU DE DEGATS** — Plus le chiffre est élevé, plus une attaque infligera de dégâts. Le niveau par défaut est 4.

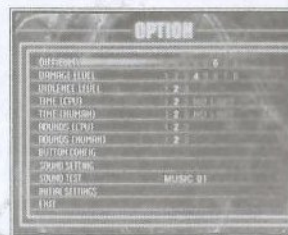
**NIVEAU DE VIOLENCE** — Plus le chiffre est élevé, plus les attaques apparaissent violentes. Le niveau par défaut est 2.

**TEMPS CONTRE LA CONSOLE** — Durée du match pour les parties en VS (Duel) contre la console. Le niveau par défaut est 2.

**TEMPS CONTRE UN JOUEUR** — Durée du match pour les parties en mode VS (Duel) entre deux joueurs. Le niveau par défaut est 2.

**ROUNDS CONTRE LA CONSOLE** — Nombre de rounds nécessaires pour remporter un match contre la console. Le niveau par défaut est 2.

**ROUNDS CONTRE UN JOUEUR** — Nombre de rounds nécessaires pour remporter un match contre un joueur. Le niveau par défaut est 2.



**CONFIGURATION DES BOUTONS** — Changer la fonction des touches pour une ou deux manettes. Utilisez **▲/▼** avec la croix multidirectionnelle, le stick analogique ou le joystick pour sélectionner un bouton, puis **◀/▶** pour changer la fonction. Appuyez sur le bouton A pour choisir une option non sélectionnée sans bouton de fonction.



**RETABLIR** — Rétablir les paramètres précédents.

**PARAMETRES DE BASE** — Rétablir les fonctions des boutons à la configuration par défaut.

**CONFIRMER** — Confirmer la configuration des fonctions des boutons.

**QUITTER** — Revenir à l'écran des options.

**PARAMETRES SONORES** — Régler les paramètres sonores du jeu.

**VOLUME SONORE** — Augmenter ou baisser le volume sonore. Le chiffre par défaut est 2.

**VOLUME DES EFFETS SONORES** — Augmenter ou baisser le volume des effets sonores. Le chiffre par défaut est 4.

**PARAMETRES SONORES** — Choisir MONOAUURAL (MONO) ou STEREO selon vos enceintes. Le paramètre par défaut est MONO.

**TEST DES MUSIQUES** — Écouter les musiques de jeu. Utilisez **◀/▶** avec la croix multidirectionnelle, le stick analogique ou le joystick pour sélectionner un titre, appuyez sur le bouton A pour l'écouter et appuyez sur le bouton B pour l'arrêter.

**PARAMETRES DE BASE** — Rétablir toutes les options à leur niveau par défaut.

**QUITTER** — Sauvegarder les changements et retourner à l'écran d'accueil.

# AUTEUR & ARTISTE

## KEVIN EASTMAN

Kevin est le propriétaire et le rédacteur en chef de Heavy®Metal GEOMATRIX, le magazine de fantasy comics le plus connu au monde. C'est également un excellent créateur. Il est célèbre pour avoir donné naissance aux Teenage Mutant Ninja Turtles.

Bien que les Tortues Ninjas soient souvent considérées comme un dessin animé pour enfants, l'idée originale de l'auteur était de beaucoup plus sombre, avec des personnages d'animaux musclés qui affrontaient des ennemis au combat, et similaire à ce qui apparaît dans Heavy®Metal GEOMATRIX.

## SIMON BISLEY

Simon est un dessinateur anglais et l'un des artistes de Heavy®Metal GEOMATRIX les plus renommés. Ses œuvres les plus exemplaires sont LOBO, Judge Dredd et Batman/Judge Dredd. Il a aussi été chargé de la conception des créatures du film Galaxy Quest.

Ses dessins contiennent une puissance remarquable, soutenue par une approche irrémédiablement violente. Ses admirateurs sont très nombreux.

Dans ce jeu, il a dirigé la conception des personnages.



# CREDITS



CONCEPTION MANUEL : HANSHAW INK & IMAGE MARKETING, TODD THORSON, SEAN  
MYLETT, ROBERT JOHNSON

SERVICES CRÉATIFS : JENNIFER DEAUVILLE ET MARION CLIFFORD

CONCEPTION DE L'EMBALLAGE : MICHI MORITA ET JAMIE GIBSON

TRADUCTION : MASAYUKI FUKUMOTO

RP : MELINDA MONGELLUZZO, MATT ATWOOD ET CARRIE ROOT

## REMERCIEMENTS :

TOM SHIRAIWA, MIKI TAKANO, BILL GARDNER, ROBERT LINDSEY ET LE SERVICE CLIENTÈLE

LOCALISATION MANUEL : EXEQUO PARIS, FRANCE.

56

# NOTES



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

57